TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

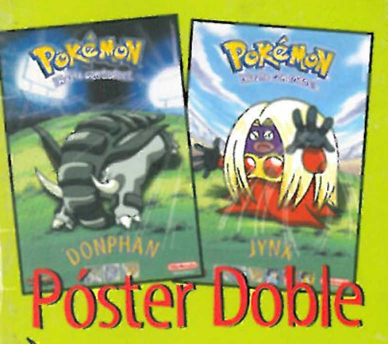
¡Gratis!

REVISTA POKéMON™

Nº 32

Por los expertos de Nintendo Acción

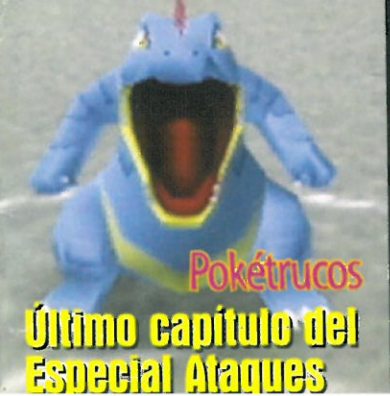
Pokémanía
Más novedades de Rubí y Zafiro



Póster Doble



Pokémanía
Nuevas entregas de la serie de TV



Pokétrucos
Último capítulo del Especial Ataques

¡¡Descubre todos los detalles!!

Las nuevas películas Pokémon

¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!



PokémON



2ª Parte

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO:
La Leyenda continúa

No salimos de nuestro asombro con las mejoras y novedades de las nuevas ediciones. Este mes os contamos algunas sorprendentes. Tanto como la nueva base de batalla, las MT´s, o el entrenador misterioso...



Sí señor, aquí está la GUARDERÍA. Fíjate como Pikachu corretea a sus anchas por estas estupendas instalaciones. ¿Con quién estará criando?



Un combate contra Samehader. Este feroz Pokémon parece ser uno de los preferidos del Team Aqua. ¿Por qué será?

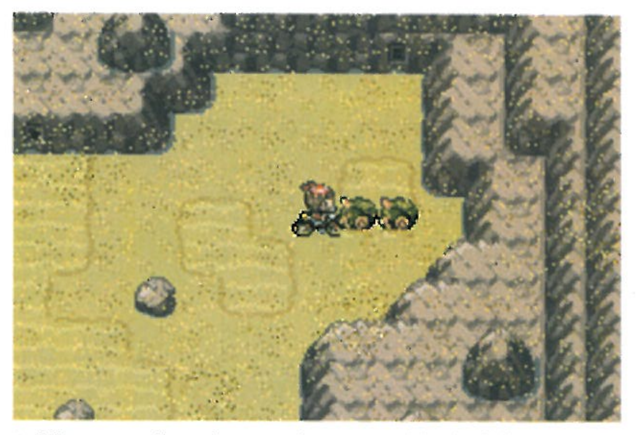


RECUERDOS DEL PASADO: ZONA SAFARI, GUARDERÍA, FÓSILES Y OTRAS COSAS...

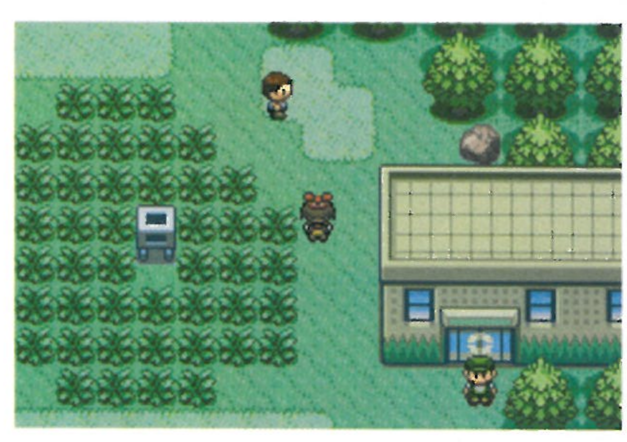
¿Te acuerdas de la **Zona Safari?** Sí, ya sabemos que había una en las ediciones Roja, Azul y Amarilla, pero luego nos decepcionó que en Oro, Plata y Cristal estuviera cerrada. Muchos protestasteis por aquello y ahora Nintendo ha tomado nota; **otra vez hay una Zona Safari aunque estemos en Houen.** La forma de jugar en esta Zona Safari es muy similar a la que ya conocéis, por eso estamos segurísimos de que os va a encantar.

Por supuesto que hay **GUARDERÍA,** tiene un estilo muy similar a la de Oro, Plata y Cristal y seguirá haciendo las delicias de todos los fans de la saga. En ella podremos cruzar Pokémon y hacer experimentos para conseguir ese Movimiento Huevo que tanto nos gusta.

Más cosas. Estamos seguros que os traen buenos recuerdos aquellos fósiles que había que revivir en las ediciones Roja, Azul y Amarilla. Pues bien, en Zafiro y Rubí **hay dos nuevos fósiles que también hay que revivir** si quieres conseguir dos Pokémon prehistóricos. Nosotros ya sabemos cuáles son, pero ese es un misterio que de momento no queremos desvelar. ¡Qué nervios! ▶



Qué tiempos aquellos en los que teníamos que revivir a los fósiles. No tengas nostalgia, en Zafiro y Rubí también lo harás, pero será más emocionante.



¡Por fin! ¡Una Zona Safari que está abierta! Fíjate en la máquina que hay a la izquierda porque tiene una sorpresa que dará mucho que hablar.



Mira el aspecto que tiene la nueva ID. Y fíjate qué buenos jugadores somos: sin saber japonés, hemos conseguido siete de las ocho medallas.

¡Menudo lujo de centro comercial! Al igual que ocurría en las ediciones anteriores, estará lleno de artículos que mejorarán a nuestro equipo.

Hemos visto más cosas que nos traen recuerdos de las ediciones anteriores (y que nos hacen derramar alguna lagrimita furtiva) como por ejemplo **un casino, un estupendo centro comercial y la atractiva Torre de Batalla.** Sin embargo, en Zafiro y Rubí todo es mejor, más moderno, más divertido; todo es esencia Pokémon, en GB Advance.

Centros Pokémon y Tiendas



Como podrás imaginar, en Rubí y Zafiro existen también Centros Pokémon para curar a nuestro equipo, aunque ahora su aspecto es super moderno. Fíjate en la imagen, aparte de un ordenador de diseño para dejar objetos y Pokémon, también hay unas escaleras automáticas que te llevan al piso de arriba entre efectos especiales de lo más chulo. Otra cosa que también encontraremos en las ciudades son las típicas tiendas para comprar y vender objetos, aunque en alguna ciudad también veremos mercados en los que nos haremos con algunos objetos muy especiales.

EL REGIMIENTO DE LEGENDARIOS

Nos apostamos un cartucho de Rubí a que estabas esperando a que te habláramos de ellos. Pues has perdido (el cartucho), porque aquí mismo vamos a presentarte a los legendarios, aunque con sus nombres en japonés. Lo primero que debes saber es que en Zafiro y Rubí hay más y mejores Pokémon legendarios que en ninguna otra versión. Ahí van algunos.

Tenemos al trío formado por el **Pokémon 193 Shizuroku (tipo roca), el 194 Shizuaesu (tipo hielo) y el Pokémon 195 Shizusuchiru (tipo acero)**. Para encontrarlos hay que buscar en unas ruinas, lo que nos recuerda a la búsqueda de Articuno, Zapdos y Moltres.

El 196 es el famoso Latios y el 197 es el no menos famoso Latias. Ambos son de tipo dragón/psíquico, se encuentran en las dos ediciones y para conseguirlos habrá que buscar por las rutas de Houen. ¡Vaya! Otra vez estamos ante unos Pokémon esquivos. Si no fuera porque nos sabemos su tipo, pensaríamos que son parientes de los perros legendarios.

El 198 es Kyogre, sólo aparece en la edición Zafiro, es de tipo agua y para poder verlo y capturarlo es necesario acabar con el **Team Aqua.** Una de sus características más sorprendentes es su capacidad para provocar la lluvia con su sola presencia.

El 199 se llama Groundon, solo aparece en Rubí, es de tipo



Hemos estado en el casino y hemos flipado. Las tragaperras son alucinantes, pero lo que más nos ha molado es la ruleta. ¡No veas que premios!



¿Un gimnasio con dos líderes? Pues claro que sí, el nuevo modo de batalla de 2 contra 2 permite chuladas como éstas.



¡Alucina vecina! No te frotes los ojos que es real. Ahora se puede bucear usando Pokémon que logren aprender la nueva MO BUCEO.



Ese que ves ahí es Kyogre, el arma secreta del Team Aqua. Si juegas la edición Rubí, verás a Groundon y a los secuaces del Team Magma.

tierra y para conseguirlo hay que dar su merecido a los miembros del Team Magma. Al igual que Kyogre tiene una característica muy especial, parece que su sola presencia es capaz de hacer lucir el sol.

El 200 se llama Shikuuza, es de tipo dragón/volador y está en una torre secreta. Otra vez esto nos recuerda algo y nos suena a Mewtwo. ¿No crees?

El 201 es un Pokémon de tipo acero/psíquico y el 202 de tipo psíquico. No sabemos más de ellos y por lo que dicen son los más misteriosos de todo el juego.

MTS Y LA BASE SECRETA

Ya hemos comentado que hay **una nueva MO que nos permite bucear,** pero también hay nuevos ataques y Máquinas Técnicas muy poderosas. Para que te hagas una idea, en nuestras correrías por Houen hemos conseguido la **MT 50,** un nuevo movimiento de tipo fuego que es todavía más potente que Llamaradas.

Sin embargo, la MT de la que más se hablará es la **MT 43,** una técnica de combate que permite hacer agujeros en las rocas. Cuando la tengas, podrás **construir tu propia base secreta** y descansar en ella mientras haces nuevos planes de batalla. La base que construyas la podrás decorar a tus anchas.

¡Ah! Casi se nos olvida. En una de las



YOMAWARU

Con esa cara y ese aspecto, desde luego no podía ser más que un tipo Fantasma. Y tampoco es que abulte mucho. Mide 0.8 metros y pesa 15 kg. ¿Nos lo llevamos?

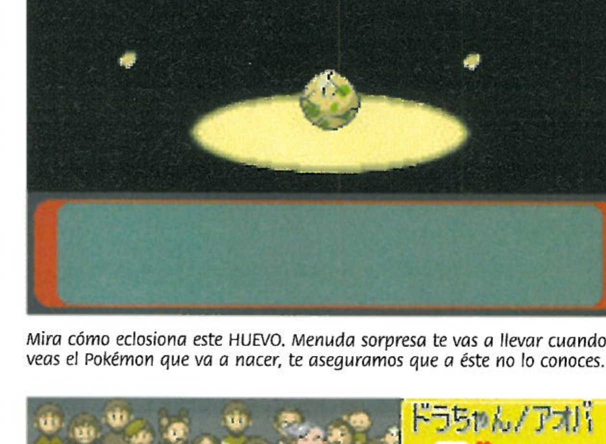
Primeras diferencias entre R. y Z.



La primera diferencia entre las ediciones Rubí y Zafiro está en los villanos. En Rubí, los malos serán el Team Magma, y en Zafiro el Team Aqua. Aunque ambos se parecen mucho en sus fechorías, a la hora de combatir lo harán con equipos diferentes. En cuanto a los Pokémon, cada versión tendrá sus Pokémon exclusivos. Latios y Groudon estarán en Rubí, Latias y Kyogre en Zafiro.



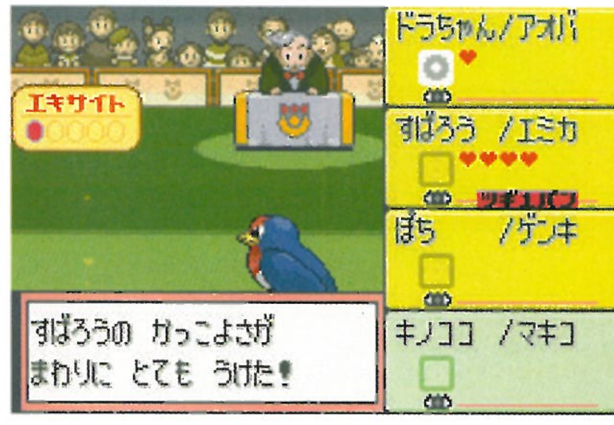
Esta es la base secreta del Team Magma y del Team Aqua. La verdad es que estos nuevos malos se lo montan mejor que el viejo Team Rocket.



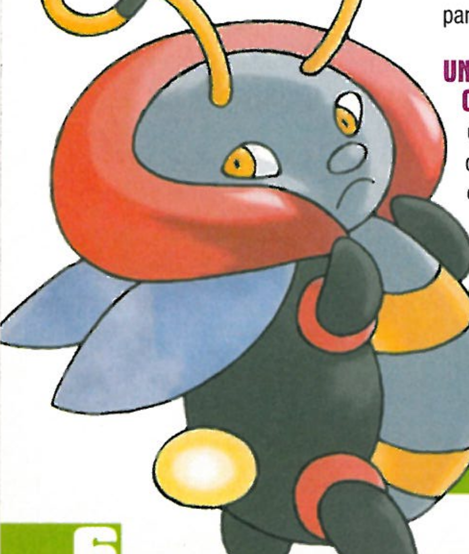
Mira cómo eclosiona este HUEVO. Menuda sorpresa te vas a llevar cuando veas el Pokémon que va a nacer, te aseguramos que a éste no lo conoces.



¡Qué miedo! Una torre llena de fantasmas y de objetos que recoger. Esto también nos trae gratos recuerdos de las viejas ediciones.



Hemos participado en un concurso de belleza con nuestros Pokémon, pero el pajarito azul nos ha ganado a todos. ¡Es tan mono!



VOLBEAT

Un Pokémon de lo más estilizado y señorial. Pero es tipo planta, que lo sepáis, y sus medidas son 0.7 metros por 17.7 kg. Está un poco fondón, pero son los menús, ya se sabe.

ciudades hemos visto un curioso personaje que parece tener la habilidad de hacer recordar a los Pokémon los ataques que hayan olvidado. Desde luego Zafiro y Rubí no para de sorprendernos.

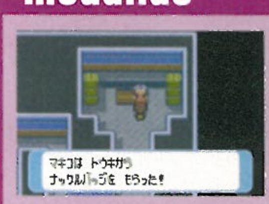
UN NUEVO RETO: LAS CINCO ESTRELLAS

Conseguir todas las medallas de los gimnasios y hacerse con todos los Pokémon sigue siendo uno de los objetivos principales en Zafiro y Rubí, ¿o quizá no? Lo que oyes, ahora hay algo más, **algo misterioso, algo que aún nadie conoce y que los entrenadores japoneses andan buscando como locos.** Parece que a medida que cumples ciertos objetivos ganas una estrella que aparece en tu nueva ID; y cuando consigues cinco, dicen que ocurre algo maravilloso. ¿Qué será?

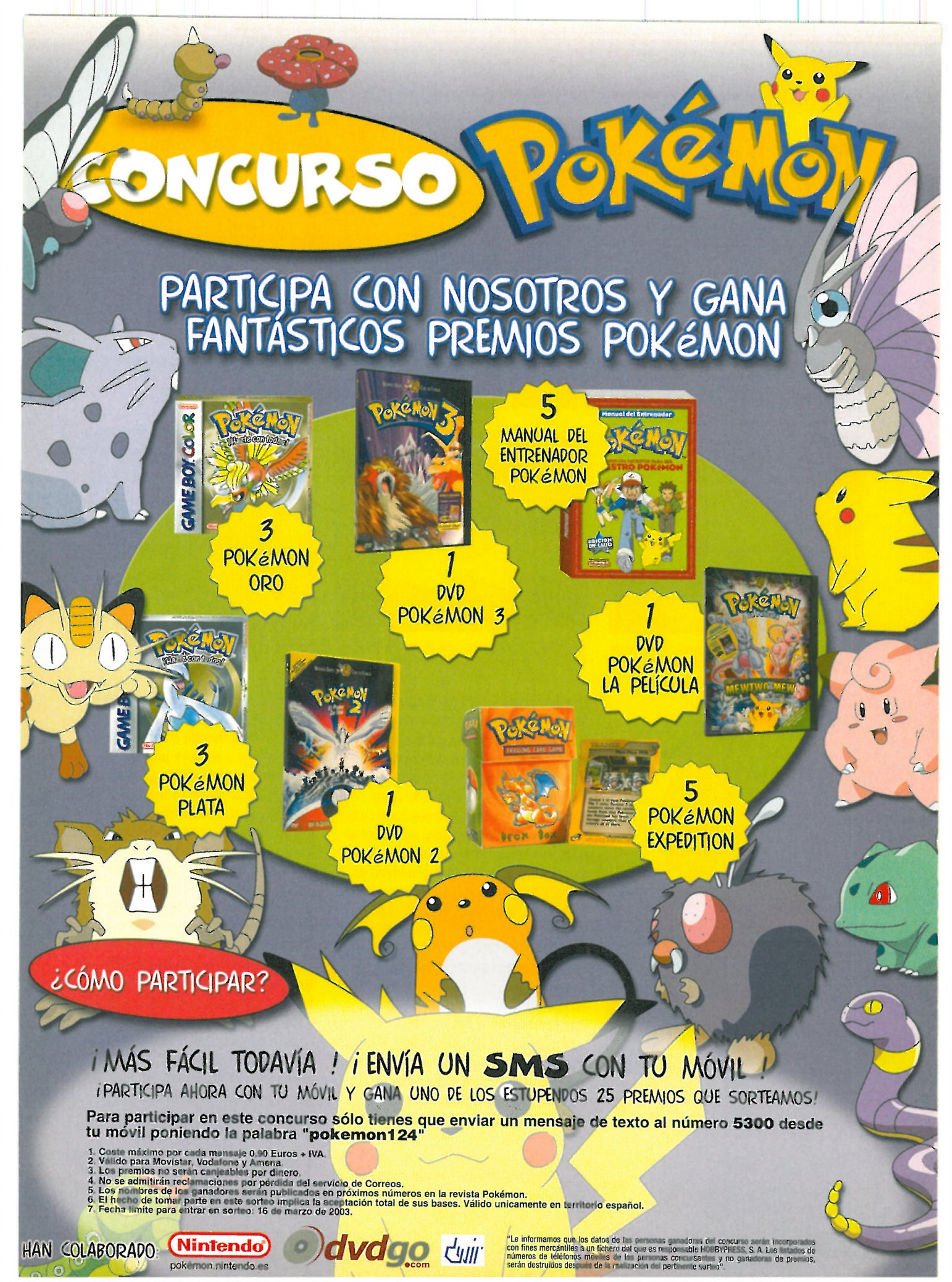
Para conseguir las cinco estrellas debes derrotar al Alto Mando, ganar los concursos, completar la Pokédex, derrotar a los 70 entrenadores del juego y ganar un montón de batallas seguidas en la Torre de Batalla. Y para hacerlo más difícil todavía, **hay un entrenador misterioso** que no se deja ver. ¿Quién será? Quizá sea…



Nuevas medallas



Al igual que ocurría en las ediciones Roja, Azul y Amarilla, uno de nuestros objetivos será ganar las medallas de cada uno de los ocho gimnasios que hay en la aventura. A continuación, ni que decir tiene que deberemos derrotar al ALTO MANDO. Sí, parece que hay menos medallas que en Oro, Plata y Cristal. Pero tranquilo, en Rubí y Zafiro tendrás más horas de juego, más peleas, más emoción, y por supuesto más sorpresas que nunca.

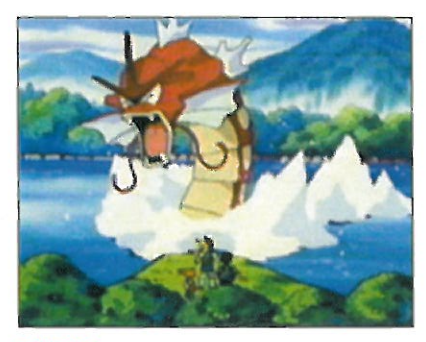

CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
3 POKéMON ORO
1 DVD POKéMON 3
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
1 DVD POKéMON LA PELÍCULA
3 POKéMON PLATA
1 DVD POKéMON 2
5 POKéMON EXPEDITION
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon124"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de marzo de 2003.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
dvdgo.com
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

POKéMON 5: ASÍ ES LA NUEVA SERIE TV

Los 52 episodios de Pokémon 5 se componen de capítulos de dos temporadas japonesas distintas. Dentro de dos o tres meses podréis verlos aquí.



Bulbasaur. *Oak le pidió ayuda para resolver unos problemillas, y al final se quedó junto a él.*



Gyarados. *En el lago de la furia, el Gyarados rojo dará un buen susto a nuestros amigos.*



Suicune. *Aparece para resolver un problema creado por los Parasect, en Ciudad Iris.*



Misty

Atrapa a Corsola en Master Quest, una de las temporadas que da pie a la quinta entrega. Según ella, su Corsola es "monísimo".

La primera temporada es **Master Quest, 14 capítulos** donde se captura a un único Pokémon: un Corsola que atrapa Misty. Estos capítulos son muy **parecidos a los de la Liga Naranja,** pues ocurren en las **Islas Remolino** de la región de Johto. Los restantes episodios corresponden a la **sexta temporada japonesa,** que cubre el resto de la Liga Johto con los combates correspondientes. Ash libra el primero en ciudad Olivo, **donde se enfrenta al terrible Steelix de Yasmina...** Y parece que no tenga ninguna oportunidad de ganar, hasta que cambia de táctica y utiliza a Cindaquil con su poderoso ataque lanzallamas.

Nuevos retos para todos

Tras hacerse con la medalla de acero, nuestro amigo se dirige a **Ciudad Iris.** Bajo una colina, el grupo tropieza con un carro que transporta un montón de latas de leche... de Miltank, claro. Después de ayudar al conductor del carro, Ash recibe una llamada de Oak, que le pide prestado a Bulbasaur para solucionar un problema con unos Pokémon hierba. Tras solucionarlo, Bulbasaur decide quedarse allí.

Al llegar a Ciudad Iris, se encuentran con **Sakura, la entrenadora de Eevee.** Su Eevee ha evolucionado en Espeon y no duda en retar a nuestros protas a un combate Pokémon. ¿Quién ganará?

Las leyendas vuelven a resurgir con la aparición de Suicune. Llega cuando Ciudad Iris amanece llena de telas de araña y los Parasect infestan el aire con sus esporas. Suicune resuelve la situación y desaparece misteriosamente, dejando un arco iris y un viento muy fuerte que destruye todas las telas de araña y que se lleva las esporas.

Ash y compañía se dirigen hacia Pueblo Caoba. En el camino **se encuentran con Gary, pasan por el lago de la furia,** y también se tropiezan con algún que otro Piloswine al atravesar la ruta helada...

Como veis, **la quinta temporada está plagada de acción y de Pokémon.** Y con suerte, la veremos entera este año (en breve, amigos). Para el próximo, podremos deleitarnos con **Advanced Generation, donde aparecerán las 100 nuevas** criaturitas que nos presentan las ediciones Zafiro y Rubí. A ver, ¿quién decía que no había Pokémon para rato?

LAS PELÍCULAS DE POKéMON

En Japón y en EE UU siguen estrenándose las nuevas pelis. ¿Cuándo llegarán a nuestros cines?



Una escena de la cuarta película, "Pokémon 4ever", que llegará directamente a España en formato DVD.



Este año tendremos dos películas de Pokémon, aunque una, **la cuarta, irá directa a vídeo, y la quinta se estrenará en otoño en la pantalla grande.** Lo que no tenemos todavía son fechas definitivas de lanzamiento y estreno respectivamente.

"POKéMON 4EVER" se estrenó en EE UU el año pasado, y el próximo 18 de marzo estará en DVD. Refrescaremos un poco el argumento para los despistadillos…

Se dice que un dios protege el bosque, y que puede realizar pequeños milagros. Ese ser tiene el poder de viajar por el tiempo y, allá donde va, la naturaleza se revitaliza y cobra vigor. Se trata de Celebi, el Pokémon planta más escurridizo de todos. Huyendo de un cazador de Pokémon que llevaba malas intenciones, Celebi transporta a Sam, un humano, a la época actual, donde acabarán encontrándose con Ash, Misty y Brock. El poderoso Suicune también tiene una misión especial que cumplir…

Latios y latias

La quinta película sólo se ha estrenado en los cines nipones el pasado verano. Ya incorpora personajes y Pokémon de la generación GBA. Ash llega a Altomare, ciudad rodeada de agua y canales. Aunque ha venido por una importante competición, pronto empezará a verse involucrado en los extraños sucesos que tendrán lugar… La leyenda dice que dos seres extraordinarios guardan la ciudad del agua, pero en ella también se esconde una secreta fuente de energía codiciada por el Team Rocket. Tipos más peligrosos que Jesse y James...

LA CUARTA SERÁ EN DVD

Título: **POKÉMON 4EVER. BEST FRIENDS, BETTER HEROES.**
Fecha de lanzamiento en EE UU:
18 DE MARZO DE 2003.

CURIOSIDADES

- Coincide con el lanzamiento en EE UU de los juegos Rubí y Zafiro.
- Es una edición especial para fans.

EXTRAS

- Cortometraje "Pikachu's Pika Boo".
- Avance/tráiler de Latios y Latias.
- Entrevistas a los actores de doblaje y a los productores del DVD.
- Juego interactivo.
- Website exclusivo.



Los nuevos Rockets de "Latios y Latias..." serán más peligrosos (y atractivos) que los Jesse y James.



La próxima película, la sexta, se estrenará en Japón este verano. Aquí tenéis una escena...

LA PRÓXIMA...

Pokémon Advance Generation -Nanayo no negai hoshi-.
Se estrenará en Japón este verano (el 19 de junio) y la protagonizarán Ash, Brock, Masato y… Haruka, la chica que sustituye a Misty. El profesor Pokémon de la región de Houen es Odamaki y Ash ya cuenta con al menos uno de los tres starters de la versión GB Advance. También disfrutaremos de un cortometraje que nos mostrará lo último de lo último de Pokémon. Su título es: "El secreto de los Pokémon que bailan".



Especial ataques

¿Cuál es el mejor movimiento?

Después del motón de ataques que hemos visto en las últimas entregas, seguro que muchos tendréis ya vuestro preferido. Pero para saber, de una vez por todas, cuál es el mejor movimiento, todavía falta que estudiéis todos los tipos de ataques que publicamos en esta última entrega.

MOVIMIENTOS DE TIPO NORMAL - 3ª parte y final

Entre los ataques de tipo normal que mencionamos en este segundo bloque nos gustan mucho **TRI-ATAQUE y VEL. EXTREMA.** Ambos son muy precisos y potentes, y poseen algunas ventajas adicionales. En el caso de VEL. EXTREMA, aunque tiene la pega de que solo lo aprende Arcanine (y Dratini en Pokémon Cristal), el Pokémon que lo use siempre golpeará primero

Punto y final para los ataques de tipo NORMAL. Ya sabéis cómo funcionan exactamente los 108 movimientos que componen esta lista. No será por variedad, desde luego.



Cuando Arcanine pone en acción su Velocidad Extrema, tan solo verás su estela. Más que un Pokémon, será un cohete imparable.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
SÚPERSÓNICO	Ondas supersónicas confunden al rival.	55	—	20	—
SUSTITUTO	Usa parte de los PS máximos para crear un sustituto que reciba los ataques del rival.	100	—	10	—
TAMBOR	Movimiento que permite al que lo usa gastar la mitad de sus PS para maximizar su ataque.	100	—	10	—
TELÉPATA	Predice el movimiento del oponente. El siguiente ataque nunca fallará.	100	—	5	—
TRANSFORM.	Convierte al atacante en una copia del rival, incluido el tipo. Sólo hay 5 PP para cada ataque.	100	—	10	—
TRI-ATAQUE	**Crea un campo de energía triangular y lo lanza.**	**100**	**80**	**10**	**—**
V. CORTANTE	Ataque de 2 turnos con ataque de viento en el segundo. Lo aprenden los de tipo VOLADOR.	75	80	10	—
VEL. EXTREMA	**Ataque que siempre golpea primero. Sólo lo pueden aprender algunos Pokémon.**	**100**	**80**	**5**	**—**
VELO SAGRADO	Poder místico que protege durante cinco turnos de los problemas de estado.	100	—	25	—
VENGANZA	El usuario espera durante varios turnos. Al final, devuelve el doble del daño recibido.	100	—	10	—

MOVIMIENTOS DE TIPO FUEGO

Estos movimientos pertenecen al grupo de los **ataques especiales.** Son muy eficaces contra los Pokémon planta, hielo, bicho y acero. No merece la pena contra los tipo fuego, agua, roca y dragón.

El movimiento tipo fuego que mejor combina potencia y precisión es **FUEGOSAGRADO.** Si le añadimos que tiene una probabilidad de uno entre dos de quemar al rival, sale un ataque sobresaliente.

¿Tienes miedo a congelación? Pues con Día Soleado evitarás convertirte en un bloque de hielo, pero si ya lo eres, usa Fuegosagrado o Rueda Fuego y te descongelarás rápidamente.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
ASCUAS	Tiene la probabilidad de uno entre diez de quemar al objetivo.	100	40	25	—
DÍA SOLEADO	Hace que suba el poder de los ataques de FUEGO. Reduce a la mitad el poder de los ataques de agua y evita la congelación.	100	—	5	MT11

MOVIMIENTOS DE TIPO FUEGO (Continuación)



Aquí podéis ver a Ho-oh a punto de lanzar Fuegosagrado. Un ataque demoledor, aunque es el único Pokémon que puede aprenderlo.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
FUEGOSAGRADO	**La probabilidad de quemar al rival es de uno entre dos. Este ataque se puede usar estando congelado. Descongelará al que lo use.**	95	100	5	—
GIRO FUEGO	Ataque que dura de dos a cinco turnos. Las llamas impiden que el objetivo se mueva.	70	15	15	—
LANZALLAMAS	Potente ataque de tipo FUEGO. Tiene la probabilidad de 1 entre 10 de quemar al objetivo.	100	95	15	—
LLAMARADA	El ataque de tipo FUEGO más potente. La probabilidad de quemar al rival es de uno entre tres.	85	120	5	—
PUÑO FUEGO	Ataque especial de tipo FUEGO. Tiene la probabilidad de 1 entre 10 de quemar al rival.	100	75	15	MT48
RUEDA FUEGO	La probabilidad de quemar al enemigo es de una entre diez. Se puede usar estando congelado.	100	60	25	—

MOVIMIENTOS DE TIPO ROCA

Estos movimientos pertenecen al grupo de los **ataques Físicos.** Se trata de movimientos que resultan muy efectivos contra los Pokémon de tipo fuego, hielo, volador y bicho. Sin embargo, no funcionarán igual de bien si los utilizamos contra los Pokémon de tipo lucha, tierra y acero. En ese caso la efectividad será mínima, así que ya sabes cuándo echar mano de ellos.

De entre los movimientos de tipo Roca, nuestros dos favoritos son PODER PASADO y AVALANCHA. El primero combina muy bien potencia y precisión, y a su vez mejora las estadísticas del que lo utiliza. Lo que se dice un ataque completísimo. De Avalancha destacamos también sus niveles de precisión y potencia, y su resultado contundente. Si queréis saber más, seguid leyendo.



Existen 21 Pokémon capaces de aprender PODER PASADO, uno de nuestros favoritos, aunque la mayoría lo hacen como Movimiento Huevo.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
AVALANCHA	**Ataque que golpea al rival con una avalancha de rocas y piedras.**	**90**	**75**	**10**	**—**
DESENROLLAR	Ataque que dura 5 turnos y se hace cada vez más potente. Si falla, recupera el poder normal. Duplica el poder si se usa después de RIZO DEFENSA.	90	30	20	MT4
LANZA ROCAS	Como su nombre indica, se lanza una enorme piedra contra el rival.	90	50	15	—
PODER PASADO	**Este movimiento prehistórico mejora las estadísticas del que lo utiliza.**	**100**	**60**	**5**	**—**
TORM. ARENA	Ataque que origina una tormenta de arena. Causa daño a ambos combatientes.	100	—	10	MT37

MOVIMIENTOS DE TIPO PLANTA

Aunque no lo parezca, los movimientos de tipo planta pertenecen al grupo de los **ataques especiales.** Son muy efectivos contra los Pokémon de tipo agua, tierra y roca. Sin embargo, los Pokémon de tipo fuego, planta, veneno, volador, bicho, dragón y acero serán muy resistentes a este tipo de ataques.

Nuestro ataque preferido de tipo planta es RAYO SOLAR, especialmente si lo utilizas **en combinación con DÍA SOLEADO.** Cuando luce el sol, si un Pokémon utiliza RAYO SOLAR, será capaz de lanzar este terrorífico ataque en un solo turno. Se convertirá en un temible rival, sobre todo si el tiempo acompaña.



Drenadoras es sin duda uno de los movimientos más molestos con los que puedes atacar al rival. Si lo usas, combatirás con mucha ventaja.

Drenadoras es un movimiento que suele desesperar al rival. Tiene un efecto similar al envenenamiento, pero con la diferencia de que no hay Baya que lo pueda curar.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
ABSORBER	Añade la mitad de los PS que extrae del objetivo a los del atacante.	100	20	20	—
DANZA PÉTALO	Este ataque, que parece una danza, dura de 2 a 3 turnos. El atacante queda completamente confuso.	100	70	20	—
DRENADORAS	**Planta una semilla en el rival, que extrae los PS del rival para dárselos al atacante. No afecta a los Pokémon de tipo planta.**	**90**	**—**	**10**	**—**
ESPORA	Las setas desprenden esporas especiales. Si el enemigo las inhala, se quedará dormido.	100	—	15	—
ESPORAGODÓN	Esporas que se pegan al rival y reducen su VELOCIDAD.	85	—	40	—
GIGA-DRENADO	La mitad de los PS extraídos del rival se añaden a los del atacante.	100	60	5	MT19
HOJA AFILADA	Ataque que usa hojas de bordes afilados. Puede ser un golpe crítico.	95	55	25	—
LÁTIGO CEPA	El Pokémon usa su cruel látigo para fustigar al oponente.	100	35	10	—
MEGA AGOTAR	Añade la mitad de los PS que extrae del rival a los del atacante.	100	40	10	—
PARALIZADOR	Ataque especial que paraliza. La probabilidad de inmovilizar a la víctima es de 1 entre 4.	75	—	30	—
RAYO SOLAR	**El ataque PLANTA más potente. Absorbe energía en el primer turno y dispara en el segundo. Si hace sol, no será necesario cargar. Tiene la mitad de poder si llueve.**	**100**	**120**	**10**	**MT22**
SÍNTESIS	Permite restaurar PS con la luz solar. En combate, restaura la mitad de los PS máximos. Si hace sol, duplica su poder. Lo reduce a la mitad con lluvia o TORM. ARENA.	100	—	5	—
SOMNÍFERO	Induce al sueño. Si no se usa un objeto para despertar al Pokémon, éste dormirá varios turnos.	75	—	15	—

MOVIMIENTOS DE TIPO PSÍQUICO

Pertenecen al grupo de los **ataques especiales** y son sin duda los movimientos más famosos de todos. Resultan muy efectivos contra los Pokémon de tipo lucha y veneno; poco eficaces contra los psíquicos y acero; e inútiles contra los de tipo siniestro.

Aunque PSÍQUICO es el movimiento que mejor combina potencia y precisión, nuestro preferido es **MANTO ESPEJO.** Con él, hasta los combates más difíciles pueden dar un giro. Sin embargo, es justo destacar la demoledora combo de **HIPNOSIS y COME SUEÑOS.**



¡Qué hábil es Snorlax! Mientras echa un sueñecito es capaz de hacer daño al rival utilizando su RONQUIDO como ataque.

Manto Espejo es nuestro movimiento ganador. El Pokémon que sepa este movimiento será capaz de enfrentarse a cualquier Pokémon legendario de tú a tú.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
AGILIDAD	Movimiento especial que aumenta la VELOCIDAD del que lo usa. Se puede utilizar hasta 3 veces.	100	—	30	—
AMNESIA	Aumenta la DEF. ESP. del que lo usa. Se puede usar hasta tres veces.	100	—	20	—
BARRERA	Forma instantáneamente una barrera entre el que lo usa y el oponente. Aumenta la DEFENSA.	100	—	30	—
COME SUEÑOS	**Funciona sólo con Pokémon dormidos. Roba PS al rival y añade la mitad a los del usuario.**	**100**	**100**	**15**	**MT42**
CONFUSIÓN	Tiene la probabilidad de uno entre diez de dejar confuso al rival.	100	50	25	—
DESCANSO	El usuario se echa una siesta para restaurar sus PS y curar los problemas de estado.	100	—	10	MT44
HIPNOSIS	**El rival es hipnotizado profundamente por lo que estará dormido varios turnos.**	**60**	**—**	**20**	**—**
KINÉTICO	Dobla cucharas para confundir al rival. Hace más difícil ser golpeado.	80	—	15	—
MANTO ESPEJO	**El rival recibirá el doble de daño que recibió el usuario por un ataque especial. Muy preciso.**	**100**	**—**	**20**	**—**
MEDITACIÓN	Aumenta el ATAQUE del que lo usa. Se puede utilizar hasta seis veces.	100	—	40	—
PANTALLA LUZ	Reduce a la mitad el daño de los ataques especiales.	100	—	30	—
PREMONICIÓN	Una vez utilizado, golpea al rival durante dos turnos.	90	80	15	—
PSICO-ONDA	Es un ataque de intensidad variable. A veces causa graves daños.	80	—	15	—
PSICO-RAYO	La probabilidad de confundir al rival es de una entre diez.	100	65	20	—
PSÍQUICO	Tiene la probabilidad de uno entre diez de reducir la DEF. ESP. del rival.	100	90	10	MT29
REFLEJO	Reduce a la mitad, más o menos, el daño de los ataques físicos.	100	—	20	—
TELETRANSP.	Movimiento especial para escapar de los Pokémon salvajes. Sólo vale con estos Pokémon.	100	—	20	—

MOVIMIENTOS DE TIPO TIERRA

Pertenecen al grupo de los **ataques físicos.** Resultan muy efectivos contra los Pokémon de tipo fuego, eléctrico, veneno, roca y acero. No merece la pena utilizarlos contra los Pokémon de tipo planta y bicho. Nunca alcanzan a los Pokémon voladores.

Al igual que la mayoría de los entrenadores, nosotros también elegimos como **movimiento preferido a TERREMOTO.** Es más, cualquier equipo de un entrenador que se precie, siempre debería incluir este movimiento. Es imprescindible.



Si un Pokémon inicia un TERREMOTO, todo empezará a temblar. Nunca falla y es muy potente, por eso da miedo.

Si quieres tener un buen equipo, no olvides enseñar Terremoto a uno de tus Pokémon. Una pena que no funcione contra los Pokémon voladores.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
ATAQUE ARENA	Ataque en el que la arena se usa para cegar al rival y reducir la precisión de su ataque.	100	—	15	—
ATAQUE ÓSEO	El atacante usa un hueso para golpear al enemigo de dos a cinco veces.	80	25	10	—
BOFETÓN-LODO	Ataque que lanza lodo, inflige daño y reduce la precisión del rival.	100	20	10	MT31
EXCAVAR	El atacante excava un agujero en el primer turno y sale para atacar en el segundo.	100	60	10	MT28
FISURA	Si acierta, elimina al rival de un solo golpe. Es inútil contra Pokémon de tipo VOLADOR. Tampoco es efectivo contra los Pokémon de mayor nivel.	30	—	5	—
HUESO PALO	Ataque físico que usa un hueso como palo. Si acierta, puede hacer retroceder al rival.	85	65	20	—
HUESOMERANG	Se lanza un búmerang de hueso para duplicar el daño, a la ida y a la vuelta.	90	50	10	—
MAGNITUD	El poder del ataque cambiará cada vez que se use.	100	—	30	—
PÚAS	Ataque que dispara PÚAS y hiere al Pokémon rival cuando se retira.	100	—	20	—
TERREMOTO	**Ataque que daña haciendo temblar el suelo. Inútil contra el tipo VOLADOR.**	**100**	**100**	**10**	**MT26**

MOVIMIENTOS DE TIPO ?

El ataque MALDICIÓN no pertenece a ningún tipo conocido de ataques. Si lo usa un Pokémon fantasma, éste reducirá sus PS (en un valor igual a la mitad de sus PS máximos) y hará que el rival sufra en cada turno un daño equivalente a un 1/4 de sus PS máximos. Además, modifica los valores de ataque y defensa del Pokémon, en función de la velocidad.

Si usas Maldición contra un Pokémon, no tendrá forma de curarse hasta que se retire.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
MALDICIÓN	Sube el ATAQUE y la DEFENSA a expensas de la VELOCIDAD. Es distinto para los FANTASMAS.	100	—	10	MT3

MOVIMIENTOS DE TIPO VENENO

Pertenecen al grupo de los **ataques físicos.** Únicamente son muy efectivos contra los Pokémon de tipo planta. Resultan de poca utilidad contra los Pokémon de tipo veneno, tierra, roca y fantasma. Y finalmente, nunca alcanzan a los Pokémon de tipo acero.

Entre todos los ataques de tipo veneno, **nuestro preferido es BOMBA LODO.** Combina de forma eficaz potencia y precisión, con la posibilidad de que el rival resulte envenenado en la mayoría de ocasiones. ¿No te parece un ataque ganador?



Muchísimos Pokémon pueden aprender TÓXICO, pero si alguno lo combina con el movimiento PROTECCIÓN será muy difícil derrotarle.

No hay duda de que Bomba Lodo es un gran movimiento. No solo tiene una enorme potencia y una gran precisión, sino que además puede envenenar al rival.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
ÁCIDO	Tiene la probabilidad de uno entre tres de reducir la DEFENSA.	100	40	30	—
ARMAD. ÁCIDA	Disuelve el cuerpo del atacante para protegerlo. Un movimiento que aumenta mucho la DEFENSA.	100	—	40	—
BOMBA LODO	**Tiene la probabilidad de uno entre tres de envenenar al rival. Es un imprescindible.**	**90**	**10**	**MT36**	
GAS VENENOSO	Lanza una nube venenosa de gas para envenenar al rival.	55	—	40	—
PICOTAZO VEN.	Tiene la probabilidad de uno entre tres de envenenar al rival.	100	15	35	—
POLUCIÓN	Lanza polución en una nube. Hay un 50 por ciento de posibilidades de envenenar al rival.	70	20	20	—
POLVO VENENO	Movimiento que envenena al rival. Si la víctima es envenenada, pierde PS poco a poco.	75	—	35	—
RESIDUOS	Tiene la probabilidad de uno entre tres de envenenar al rival.	100	65	20	—
TÓXICO	Movimiento que envenena al rival. La cantidad de daño que causa el veneno aumenta en cada turno de ataque.	85	—	10	MT6

MOVIMIENTOS DE TIPO SINIESTRO

Estos movimientos, descubiertos en Pokémon Oro y Plata, pertenecen al grupo de los **ataques especiales** y resultan muy eficaces contra los Pokémon de tipo psíquico y contra los de tipo fantasmas. Si el rival es un Pokémon de tipo siniestro o de tipo acero, será mejor que le ataques con otro tipo de movimiento.

No hay duda en este caso: **nuestro movimiento preferido es TRITURAR. También nos gusta LADRÓN,** porque eso de quitarle objetos al rival puede resultar muy útil en algunas situaciones. Fíjate que cuando le quitamos un objeto del rival, nuestro Pokémon quedará equipado con dicho objeto.

Triturar es el que mejor combina potencia y precisión, pero Finta tiene la ventaja de que nunca falla, aunque el rival use la poderosa táctica del Doble Equipo.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
FINTA	Pilla al oponente desprevenido y nunca falla, aunque el rival use DOBLE EQUIPO.	100	60	20	—
LADRÓN	**El Pokémon que ataca puede robar un objeto del rival.**	**100**	**40**	**10**	**MT46**



Pokémon™
¡Hazte con todos!™
DONPHAN
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo

MOVIMIENTOS DE TIPO SINIESTRO (Continuación)



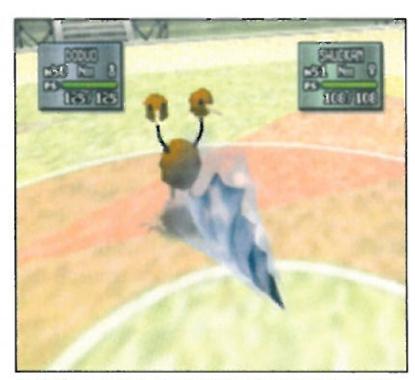
Tyranitar es uno de los Pokémon de tipo siniestro que puede aprender TRITURAR. Hasta el mismísimo Mewtwo debería temblar ante él.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
MORDISCO	Mordisco dado con colmillos afilados. Puede hacer que el rival retroceda y no ataque.	100	60	25	—
PALIZA	Parece que el Pokémon atacante apalea al rival.	100	10	10	—
PERSECUCIÓN	Hace mucho daño si el rival deja el combate en el mismo turno.	100	40	20	—
TRITURAR	**Tiene la probabilidad de uno entre cinco de reducir la Defensa Especial**	**100**	**80**	**15**	**—**

MOVIMIENTOS DE TIPO VUELO

Pertenecen al grupo de los **ataques físicos.** Se trata de movimientos muy efectivos contra los Pokémon de tipo planta, lucha y bicho. Sin embargo, los Pokémon de tipo eléctrico, roca y acero aguantarán bien este tipo de ataques.

Aunque ATAQUE AÉREO es el que mejor combina potencia y precisión, tiene la pega de ser en dos turnos. Por eso, **preferimos AEROCHORRO,** que cuenta con la ventaja de convertirse en golpe crítico, y por tanto de multiplicar su potencia por dos.



PICO TALADRO es un ataque interesante porque, aparte de ser potente y preciso, lo aprenden Pokémon tan comunes como Fearow y Dodrio.

El ataque Aerochorro es el mejor. Además de ser potente y preciso, muchas veces se convierte en golpe crítico y hace el doble de daño. La pena es que sólo lo aprende Lugia.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
AEROCHORRO	**Potente ataque que se suele convertir en golpe crítico.**	**95**	**100**	**5**	**—**
ATAQUE AÉREO	**El ataque de tipo VOLADOR más potente. Se carga en el primer turno y ataca en el segundo.**	**90**	**140**	**5**	**—**
ATAQUE-ALA	El Pokémon que ataca extiende sus alas y embiste al oponente.	100	60	35	—
MOV. ESPEJO	Movimiento que contraataca al último movimiento del rival. Va después del ataque de éste.	100	—	20	—
PICO TALADRO	Ataque estándar de tipo VOLADOR. Es fuerte y es muy probable que acierte al objetivo.	100	80	20	—
PICOTAZO	Ataque estándar de tipo VOLADOR. Es el favorito de los Pokémon con pico o cuernos.	100	35	35	—
TORNADO	El Pokémon pájaro agita sus alas para crear un potente viento. Duplica el poder en Pokémon que usen VUELO.	100	40	35	—
VUELO	El Pokémon vuela alto y luego golpea en el siguiente turno. Permite ir a sitios ya visitados.	95	70	15	MO02

El Profesor Oak te responde

¡Hola entrenadores!... Aunque me lo paso en grande jugando con Zafiro y Rubí, últimamente no paro de pensar en el próximo Stadium que podría ver la luz en GameCube. Todavía me lo tienen que confirmar, pero por lo que dicen los chicos de Nintendo va a ser algo espectacular. ¡Ay! ¡Tanta espera me desespera!

Gracias, amiga Julia

¡Hola Profesor Oak! Me llamo Mª Dolores, tengo las ediciones Amarilla y Plata y unas preguntas:

1. **En la edición Amarilla se puede capturar a Mewtwo, pero... ¿Se puede capturar a Mew? Si se puede, ¿dónde lo localizo?**
2. **¿A qué nivel evoluciona Meowth?**
3. **¿Se puede aligerar el cambio de estado de los huevos? ¿Cómo?**
4. **He empezado a leer esta revista desde el número 27 (gracias a mi amiga Julia), ¿me puede decir algunos consejos atrasados?**
5. **¿Cómo se consigue a Celebi?**
6. **Me da miedo ir a la Liga Pokémon (Meseta Añil). ¿Qué puedo hacer? Mójese por favor.**

María Dolores Tristán
Sevilla

1. Pues no, no puedes encontrar a Mew en la edición Amarilla ni en



ninguna otra. Seguro que ya lo has oído muchas veces, pero a pesar de todo muchos entrenadores os obsesionáis con Mew. En alguna ocasión he dicho que tampoco es para tanto, que es un Pokémon bastante peculiar, pero tampoco es perfecto. No me preguntes por qué, pero Mew solo aparecía en la versión japonesa del juego. De todas formas, lo importante es capturar y entrenar a todos los Pokémon que haya en tu cartucho porque si lo haces, te darás cuenta que hay muchos tan interesantes o más que el propio Mew.
2. Meowth evoluciona a un bonito Persian cuando llega al nivel 28. Si lo sigues entrenado hasta el nivel 53, aprenderá CUCHILLADA, un movimiento de tipo normal muy preciso y potente que encima suele convertirse en golpe crítico y hacer el doble de daño. No lo olvides, un Persian que se precie debe saber este golpe.
3. Si te refieres a que si hay alguna manera de acelerar la eclosión de un HUEVO, la respuesta es montar en BICI. Los HUEVOS eclosionan cuando has dado un determinado número de pasos (el número depende de la especie) y claro, si vas en BICI, tardarás mucho menos en ver la eclosión.
4. El mejor consejo que puedo darte es que seas paciente y que entrenes a tus Pokémon con calma. No olvides visitar de vez en cuando el Centro Comercial de Ciudad Trigal para comprar Proteínas, Calcio, Hierro, Carburante y Más PS. Estos productos, aunque caros, son vitales para conseguir unos Pokémon excelentes.
5. A Celebi no lo vas a encontrar en tu cartucho de la edición Plata y aunque muchos entrenadores lo pudieron conseguir en el Celebi Tour que organizó Nintendo, tampoco pasa nada por no tenerlo. Recuerda que tu objetivo es ser un gran entrenador y no simplemente coleccionar Pokémon. ¿Crees que tener a Celebi mejorará tu forma de entrenar o hará que tu equipo sea invencible? Yo creo que no.
6. Pues aprieta los dientes y dirígete hacia allí con paso firme. A fin de cuentas es solo un juego, así que si te dan alguna que otra paliza no pasa nada. Te servirá de experiencia.

El tipo de Samehader

¡Hola Profe! Tengo unas cuantas dudas que me gustaría resolver y espero que Jimmy le deje:

1. **¿Es Busyamo la evolución final de Achamo? Y si lo es, ¿aprende Lanzallamas o Llamarada?Quiero saber más sobre Rubí y Zafiro.**

LA CARTA DE ORO

Aprendiendo a dividir

Hola profe, ¿se acuerda de mi?, gracias a usted resolví muchas dudas, pero aún tengo más...

1. **He estudiado dos ataques muy parecidos: Mimético y Mov. Espejo, de los cuales yo podría asegurar que funcionan ante cualquier tipo de ataque. ¿Usted qué opina al respecto? ¿Existe alguna rara excepción como la Transformación en Smeargle?**
2. **Gracias a su revista, logré obtener un Ditto sin ataques, pero... ¿Y si lo pasara de mi edición Roja o a la edición Oro? ¿Me borraría mi partida o algo parecido?**
3. **¿Es Ataque Aéreo, Campana Cura o Megacuerno Mov. Huevo de algún Pokémon? ¿De cuál?**
4. **Dejemos las cosas claras. Sé que Mew es IMPOSIBLE de capturar a menos que "te lo pasen", pero leí que en la edición Cristal (sólo) se podría atrapar a Celebi cumpliendo una serie de requisitos. ¿Es cierto o solo un rumor falso como el que ha circulado de Mew?**
5. **No entiendo el ataque Divide Dolor de Misdreavus, siempre que lo utilizo sólo reduce mis PS. ¿Cómo lo uso para que sea útil contra mi adversario?**
6. **¿Qué hacen exactamente los reforzadores de los ataques como Gafas de Sol etc., etc...? ¿Mejoran la potencia de éstos, la precisión o ambas cosas?**

Borja Trujillo
Madrid

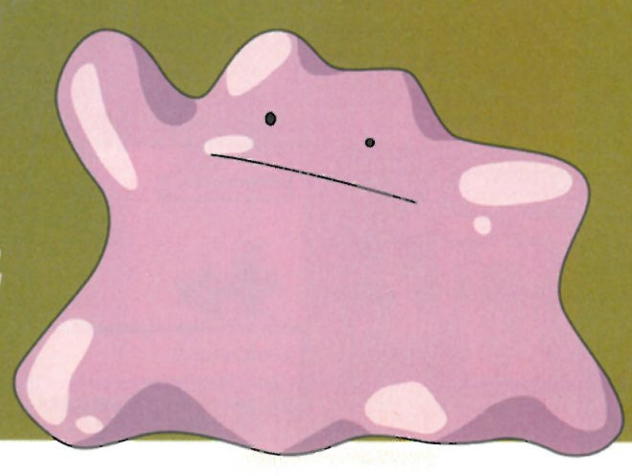
1. Estoy de acuerdo contigo, aunque a mi me mola más el Esquema de Smeargle. Tanto Mov. Espejo como Mimético sólo funcionan durante los combates y pienso que en la mayoría de ellos no son de gran ayuda. Esquema y Mimético son movimientos casi idénticos, sin embargo, Esquema mantiene su efecto después del combate. Seguro que ya sabes que Smeargle y su Esquema nos dan un montón de juego en la GUARDERÍA, pero por si acaso no lo tienes claro, lee el Truco de Oro de este mes.
2. Gracias a ti por leer la revista, veo que te gusta un montón y que disfrutas cada página. No te preocupes por pasar a Ditto a tu edición Oro, no es fácil que se borre una partida siempre y cuando no hagas cosas como bucear con tu Game Boy o meterla en la olla mientras se hacen las lentejas. No sé si lo sabes, pero cuando traes a Ditto desde las ediciones Roja, Azul o Amarilla viene con un objeto llamado POL. METÁLICO. Si equipas a Ditto con este objeto, aumentarás su defensa.
3. Vaya, me preguntas por unos ataques curiosos, pero bastante raros en las ediciones Oro y Plata. Ataque Áereo no es Movimiento Huevo de nadie, de hecho solo lo aprenden algunos Pokémon voladores, pero en las ediciones Roja, Azul y Amarilla lo encuentras a través de la MT43. Campana Cura es un movimiento que me encanta y como Movimiento Huevo lo aprenden Snubbull y Chansey. Miltank y Celebi también pueden aprenderlo, pero lo hacen durante el entrenamiento. En cuanto a Megacuerno, sólo lo aprende Heracross y eso exclusivamente cuando llega al nivel 54.
4. Mira, el tema es muy sencillo. Hay gente que dice que Celebi se puede conseguir en el ENCINAR, pero se olvidan que eso solo ocurre en la versión japonesa del juego. Piensa una cosa, si Celebi se pudiera conseguir en el juego, ¿para qué demonios organizó Nintendo un Celebi Tour? Lo repito por enésima vez, Celebi no está en el juego. No está, no está, no lo busquéis porque no lo vais a encontrar. A veces pienso que buscáis a Celebi como si fuera el único Pokémon que existe y hay un montón que son incluso más interesantes que él. Ya sabéis: no se trata sólo de coleccionar Pokémon.





5. Es fácil, cuando usas Divide Dolor se suman los PS de tu Misdreavus a los del rival, se divide por dos y el resultado son los PS que tendrán Misdreavus y el rival. Para que este ataque sea útil, y no pierdas PS a lo tonto, tienes que usarlo siempre que los PS del rival sean mayores que los de tu Misdreavus.
6. Los objetos que sirven para mejorar un determinado tipo de ataque (Agua Mística, Cint. Negro, Gafas de Sol etc.) mejoran la potencia de los mismos en un 10 por ciento. Es decir, la potencia se multiplicará por 1,1. No es mucho, pero te aseguro que en muchas ocasiones esa mejora puede cambiar el rumbo de un combate, hacia nuestro favor.

   Aunque estos objetos no afectan a la precisión de los ataques, sí existen objetos que la varían. Por ejemplo, si un Pokémon usa Polvo Brillo hará que baje la precisión de los ataques del Pokémon rival.



2. Mis Pokémon "prefe" son Umbreon y Espeon. ¿A usted que le parecen?
3. ¿ Va a haber más tipos de Pokémon diferentes como Samehader, de la revista nº 27? ¿Es tipo fiero?
4. El equipo que deseo es: Typhlosion (Rueda Fuego, Terremoto, Lanzallamas y Llamarada); Lanturn (Destello, Chispa, Surf y Trueno); Steelix (Lanza Rocas, Excavar, Triturar y Cola Férrea); Umbreon (Luz Lunar, Finta, Golpe Cabeza y Psíquico); Espeon (Sol Matinal, Atracción, Psico Rayo y Psíquico); y Lugia (Recuperación, Poder Pasado, Vuelo y Rayo Hielo). Lanturn me da problemas con Trueno, ¿qué tengo que hacer?

Borja Hernández Quijada
Alcorcón (Madrid)

1. Seguro que ya sabes que el nombre oficial de Achamo es Torchic. Es el Pokémon de tipo fuego que puedes elegir al comenzar Rubí y Zafiro. Sus evoluciones en japonés se llaman Wakashyamo y Bashamo. Ambos son de tipo fuego y lucha, pero parece que no aprenden Llamarada. Sin embargo, si evitas que Torchic evolucione, verás que sí aprende Llamarada.



2. Me parecen fantásticos, aunque te voy a dar un par de consejos. Elimina Psico-Rayo de Espeon y enséñale Doble Equipo. A Umbreon elimínale también Psico-Rayo, pero hazle aprender Contoneo. Si haces lo que te digo, verás como Espeon y Umbreon se convierten en unos guerreros realmente duros de pelar.
3. No existe el tipo fiero. Samehader, aunque tiene un aspecto tremendamente fiero, es realmente de tipo agua/siniestro, una combinación de tipos que es exclusiva de Rubí y Zafiro. Cuando hicimos el primer acercamiento a los nuevos Pokémon, el juego no había salido, muchas cosas eran rumores y nuestro único deseo era que tuvierais noticias lo antes posible. Ahora ya disponemos de Rubí y Zafiro y sabemos muchas cosas más. Aunque claro, como lo estamos jugando en japonés y este idioma no es precisamente nuestro fuerte, puede que todavía se nos cuele algún que otro error. Si es así no seas muy duro, al menos hasta el 17 de Marzo en que saldrá la versión en inglés. Nos vendrá de perlas para conocer el nombre final de todos los nuevos Pokémon que aparecerán.
4. Es muy sencillo, ve al Centro Comercial de Ciudad Azulona y en el segundo piso hazte con la MT18. Se trata de Danza Lluvia y si la utilizas antes que Trueno, conseguirás que durante los cinco turnos que dura el efecto de Danza Lluvia, la precisión de Trueno suba al 100%. Danza Lluvia y Trueno forman una de mis combos preferidas.

EL TRUCO DE ORO: La guardería y las MTs

Seguimos con los trucos de calidad. Este mes, Gonzalo Muñoz Balsas, de Murcia, nos explica cómo conseguir Pokémon que sepan esa MT que tanto nos gusta, pero que ya hemos gastado en otro. La solución que propone Gonzalo es sencilla, ingeniosa y fácil y en ella aparece otra vez un Pokémon que no es legendario, pero sí mítico. ¿Quién crees que es? Pues nuestro querido Smeargle.

¿Tienes una sola MT de cualquier clase y necesitas más? Supongamos, por ejemplo, que tienes una sola MT Terremoto. ¿Quieres más? Muy fácil, la solución es: la GUARDERÍA. Si le enseñas por ejemplo Terremoto a un Pokémon macho, críalo con otros y el Pokémon que salga del HUEVO sabrá Terremoto, pero sabrá la MT sólo si puede aprenderla. Puede que hayas enseñado Terremoto a una hembra, no pasa nada, busca un Smeargle macho, cópiale la MT y ponlo a criar. El resultado será un HUEVO del que saldrá un Pokémon que sabrá la MT, eso sí, solo si puede aprenderla, lo vuelvo a repetir.

Oak al habla: A tu truco le falta un detalle para que sea perfecto. En general, sea cual sea la MT que quieres enseñar a un Pokémon y sea cual sea el Pokémon que la conoce, es una buena práctica copiarla siempre usando a un Smeargle macho. El motivo para ello es que Smeargle puede reproducirse con 65 Pokémon y si ninguno de ellos es el Pokémon al que le quieres enseñar la MT, seguro que alguno será compatible con él. Por ejemplo, supongamos que hemos enseñado Puñodinámico a Poliwrath y quieres que la aprenda Abra. Usa a Smeargle para copiar Puñodinámico, reprodúcelo con Aipom y cuando tengas un Aipom macho que sepa Puñodinámico, reprodúcelo con Abra. Quizá a partir de ahora deberíamos llamar a Smeargle el Pokémon comodín.





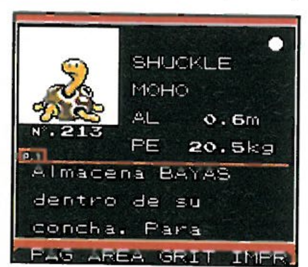


Otro fan de Shuckle

Hola Profesor Oak, ¿cómo se encuentra?, espero que bien y que esté jugando ya con las ediciones Zafiro y Rubí. Mi Pokémon preferido es Shuckle y me gustaría hacerle unas preguntas:

1. **Cuando consigo un Shuckle de la GUARDERÍA, ¿cuáles son los mejores valores de PS, ATAQUE, DEFENSA, etc. que puede llegar a tener?**
2. **¿Con qué Pokémon puede criar Shuckle y qué Movimientos Huevo aprende?**
3. **¿Qué movimientos me recomienda que le enseñe a mi querido Shuckle? Yo le he enseñado Desenrollar, Descanso, Tóxico y Maldición. ¿Debería quitarle Tóxico y enseñarle Tormenta de Arena?**
4. **¿Cómo hago para que Shuckle convierta una Baya en Zumo de Bayas? ¿Con qué objeto me recomienda que equipe a Shuckle?**

Javier Hernández García
Alhama de Murcia (Murcia)



1. No necesitas conocer los valores concretos que me preguntas. Lo importante para conseguir un buen Shuckle en la GUARDERÍA es criar a varios (unos cinco) y elegir al que tenga los valores más altos de DEFENSA y DEFENSA ESP. El resto de valores no importan, ya que el aspecto mejor valorado de Shuckle es su gigantesca defensa.
2. Shuckle puede criar con 24 Pokémon y la mayoría son muy fáciles de conseguir. Te diré algunos: Caterpie, Weedle, Ledyba, Spinarak, Paras, Ditto, Pineco, Yanma, Scyther, Pinsir y Heracross. Sobre los Movimientos Huevo, Shuckle solo puede aprender uno y es Dulce Aroma.
3. Ni se te ocurra quitarle Tóxico. Si hay dos movimientos ideales para Shuckle, esos son Tóxico y Aguante. Primero envenenamos al rival y luego, aprovechando la enorme defensa de Shuckle y el uso de Aguante, conseguiremos que Shuckle aguante los ataques de casi cualquier rival mientras el veneno hace su efecto. Recuerda que Aguante deja al Pokémon que lo usa con al menos un PS, aunque su índice de acierto baja si se usa muchas veces.
4. Equipa a Shuckle con una BAYA y hazlo combatir. Algunas veces, pero no siempre, después del combate observarás que la BAYA se ha transformado en ZUMO DE BAYA. En cuanto al objeto con el que equipar a Shuckle, pienso que el mejor es RESTOS. Mientras nuestro Shuckle aguanta todo tipo de ataques, RESTOS aumentará sus PS lo que desesperará aún más a nuestro rival.

Una flecha muy curiosa

Hola Profesor Oak, tengo unas cuantas preguntas:

1. **Cuando consiga los 251 Pokémon me dan un DIPLOMA, ¿de qué me sirve? ¿Hay algo más que tenga que pasar en el juego?**
2. **Me han dicho que Golbat evoluciona a Crobat con Flecha Venenosa, si es verdad, yo lo tiré. ¿Hay alguna otra forma de conseguir que evolucione? Si es mentira, ¿me podría decir cómo conseguir que evolucione?**
3. **Por último, quería saber si un Pokémon puede superar el nivel 100. Si es así, ¿me podría decir cómo o con qué? (le aclaro que tengo la edición Plata).**

Néstor González
Ferrol

1. Cuando consigues el DIPLOMA puedes conectar una impresora Game Boy, imprimirlo y salir por ahí a presumir delante de los amigos. En el momento que tengas el DIPLOMA no hay nada especial que tenga que pasar en el juego, aunque quizá podrías pensar en capturar y entrenar Pokémon con el objetivo de tenerlos con sus estadísticas al máximo. Creo que este reto que te propongo es bonito e interesante, aunque quizá solo lo acepten los entrenadores perfeccionistas y de gran nivel. ¿Te crees tú uno de ellos?
2. Pues te han informado mal, pero aquí estoy yo para disipar tus dudas con la luz de mi sabiduría. Flecha Venenosa es un objeto con el que puedes equipar un Pokémon que conozca ataques de tipo veneno y así



EL ENTRENADOR DEL MES

Es la primera vez que un entrenador ocupa dos "espacios preferentes" el mismo mes, pero es que éste se lo merece. Aquí Gonzalo Muñoz Balsas (Murcia) nos da una información muy valiosa, producto de su observación, que puede resultar de gran ayuda para todos los que están buscando a los a los perros legendarios. ¡Enhorabuena por partida doble!

Aquí van las zonas donde más aparecen los perros legendarios para que los encontréis más fácilmente:

1. Aparecen mucho en las rutas 34, 35, 36, 37 y 43.
2. Aparecen bastante en las rutas 39, 38, 44, 45, 46 y 42.
3. Es raro que aparezcan en las rutas 29,30, 31, 32, y 33.
4. Nunca aparecen en la Cueva Plateada, Ruta 40 y 41 y lugares no mencionados.

Tened en cuenta que esto es algo relativo, pero da buen resultado. He llegado a encontrar un perro legendario unas seis veces en media hora, ahí queda eso.

Oak al habla: Para buscar en una ruta a los perros legendarios sin que molesten los Pokémon salvajes, lo mejor es usar Repelentes y tener un jefe de equipo de nivel 40.

lograr que sean más poderosos. Golbat evoluciona por felicidad. Para aumentar la felicidad de un Pokémon hay que hacerle combatir y conseguir que venza en muchos combates. Seguro que sabes que la felicidad de un Pokémon también aumenta un cuando le cortas el pelo en el subterráneo de Ciudad Trigal o cuando lo llevas a Pueblo Paleta (entre las 3 y las 4 de la tarde) para que la hermana de Gary lo limpie. Ya lo sabes, combatiendo y acicalando a tu Golbat tarde o temprano le verás evolucionar a Crobat.

3. No, no y no. El nivel 100 no se puede superar.

Mala suerte

1. A mi me gusta entrenar Pokémon al 100 sin darles CARAMELOS RAROS y entrené a Raikou al 100, le di el tope de PROTEÍNAS, HIERRO, CALCIO, MÁS PS y CARBURANTE y aún así sus estadísticas y PS estaban más bajas del máximo que venía en el Manual del Entrenador Pokémon, ¿me podría explicar por qué?

2. Llevo un montón de tiempo jugando a Pokémon y nunca me han salido Pokémon de colores, excepto el Gyarados rojo. ¿Hay alguna zona donde suelen aparecer más o algún truquito para que salgan? Cuéntelo porfa.

Javier Fernández
Leganés (Madrid)

1. Existe algo que se llama azar y que está programado en todas las ediciones de Pokémon. Cuando vas por la calle y te encuentras un billete de 10 Euros seguro que dices ¡menuda suerte he tenido! Estoy seguro que si te ocurre algo así, te pones tan contento que no te preguntas por qué no has encontrado un billete de 500. ¿A que no? Pues en este caso ocurre igual, cuando encontraste al Raikou de tu cartucho tuviste mucha suerte (hay muchos entrenadores que todavía lo buscan), aunque topaste con un espécimen al que le es imposible llegar al máximo de su especie. Has tenido mala suerte, así es la vida. Piensa que en la naturaleza ocurre igual, animales de la misma especie tienen distinta fortaleza, pero seguro que eso ya lo sabes.
2. En este caso ocurre lo mismo, es el azar. Hay muy pocas probabilidades de encontrar un Pokémon de colores y por lo que me dices, veo que de momento no has tenido suerte. No hay truquitos, ni ninguna zona especial. El único consejo que puedo darte para aumentar la probabilidad de conseguir un Pokémon de colores es que lo uses mucho en la GUARDERÍA. De los HUEVOS que consigas de este modo habrá más probabilidades de obtener un Pokémon de colores que de encontrarlo salvaje.



MIS TROLAS PREFERIDAS

Jimmy está entusiasmado, este mes le ha dado por decir que quiere ser programador de videojuegos. ¡Pobre Jimmy! No para de darle bocados al ratón y cabezazos al teclado del ordenador. Resultado: una indigestión y dos chichones en la cabeza. ¡Ánimo Jimmy! Tú puedes conseguirlo.

1. Un amigo mío me había dicho que tu madre (si tiene bastante dinero) te compra una llave para que puedas entrar en una cueva que hay cerca de Pueblo Caoba. Si tienes a los tres perros legendarios, dentro de la cueva podrás ir en helicóptero y disparar Pidgeottos. Finalmente encontrarás a Mew y Mewtwo. ¿Es verdad?

Jan Duprey
Altea (Alicante)

2. Dice mi prima que cuando vas a la tienda de Ciudad Azulona te bloquea la puerta un señor, te habla y te da una MO (que es BUCEAR). Ahora vas al Lago de la Furia, buceas y encuentras una cueva en la que una sirena te da un Zapdos rojo, un Moltres azul, un Articuno morado, un Entei verde, un Raikou negro, un Suicune rosa y tres Celebi de colores fucsia, dorado y plateado. ¿Es una trola?

Alejandra Negrete
Bilbao (Vizcaya)

1. Mola, un helicóptero y una ametralladora de Pidgeottos. ¿Te lo imaginas? Una mañana despejada, una música a lo lejos y tú en tu helicóptero atacando a Mew y a Mewtwo desde el aire. ¡Menuda bestiada! Sería una batalla legendaria, una batalla que nunca olvidarías... Pero, ¿qué digo? ¡Pobre Pidgeotto! No me gustaría que Mewtwo lo espachurrara, así no me entusiasmaré. Paz colegas.
2. Curiosa trola. ¿No será tu prima una bruja? Lo digo porque la MO BUCEAR sí que existe, aunque solo en el mundo de Zafiro y Rubí. Fíjate, Jimmy me cuenta que a él también le gustaría ser un sireno. Seguro que con su larga cabellera al viento, sus carnes prietas al aire y una cola de pescado parecería... ¡Qué horror! Pero si es Moby Dick, la gran ballena blanca. ¡Elevad la mayor! ¡Todo a estribor! ¡Sacad los arpones! ¡Jimmy me ataca!



Quilava contra Totodile

Hola Prof. Oak, quiero que me responda a unas pequeñas preguntas:

1. ¿El Pokérus es bueno o malo? Yo tengo dos Pokémon con él.

2. ¿Le gusta mi equipo? Está compuesto por un Quilava, un Flaffy, un Porygon2, el Gyarados rojo y un Tauros. ¿Qué le parece?

3. Mi hermano quiere tener un Pidgey, ¿qué ataques aprende en cría y en Movimiento Huevo?

4. ¿Qué le parecen los ataques de mi Quilava? Tiene Rueda Fuego, Corte, Bofetón-Lodo y At. Rápido, ¿le tengo que cambiar alguno? Por cierto, entre un amigo mío y yo hacemos combates de un solo Pokémon. Utilizamos solo los Pokémon principales, yo mi Quilava y él su Totodile, pero siempre me vence. ¿Quilava puede aprender algún ataque eléctrico?

A. García Pérez
Alcalá de Guadaira (Sevilla)

1. Si tienes dos Pokémon infectados con el Pokérus, seguro que el Profesor Elm ya te ha llamado para informarte que es un virus benigno. No se sabe con certeza, pero parece que los Pokémon infectados con el Pokérus mejoran sus estadísticas con más rapidez.



2. Para empezar me parece un buen equipo, pero a medida que avances en el juego verás que necesitas incorporar otros tipos de Pokémon a tu equipo. Te sugiero que vayas un viernes al segundo sótano de la Cueva Unión y camines hasta un lago que hay al sur. Navega hasta el centro del lago y encontrarás nadando a un Lapras de nivel 20. Si lo capturas, deberías incorporarlo a tu equipo. Merece la pena.
3. Mediante la cría puedes conseguir un Pidgey (o cualquier otro Pokémon) que nazca sabiendo tres tipos de ataques: las MT, los movimientos que aprende durante el entrenamiento o uno de los Movimientos Huevo. Por cuestión de espacio te diré únicamente los Movimientos Huevo de Pidgey: Persecución, Finta y Profecía. ¿Y cómo dices que le quiere llamar al Pidgey? ¿Alexis? Bonito nombre.
4. Un Pokémon de tipo agua tiene demasiada ventaja sobre un Pokémon de tipo fuego, y si tienen niveles similares lo normal es que siempre gane el de tipo agua. De todas formas, vamos a intentar sorprender a tu amigo usando la astucia. Enséñale a tu Quilava Día Soleado, Tóxico y Protección. Con Día Soleado aumentarás la potencia de los ataques de fuego y disminuirás la de los ataques de agua a la mitad. Además, si usas Tóxico y luego Protección, harás que Totodile se debilite por envenenamiento mientras Quilava es capaz de aguantar todos los ataques de Totodile (incluidos los de agua). ¿Te gusta la estrategia?

ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de Alejandro Bleda Jiménez (Valencia)

Hola Profesor, esta es la tercera vez que escribo, espero que a la tercera sea la vencida. Pensé en enviarles un jamón a usted y a Jimmy, así que salí de casa y fui al estanco, pero después de hacer al del estanco millonario e intentar meter el jamón en uno de los muchísimos sobres que compré, decidí darme por vencido y enviarles solo mi alineación Pokémon, ahí va: Snorlax con Maldición, Descanso, Golpe Cuerpo y Sonámbulo; Lugia con Aerochorro, Terremoto, Psíquico y Recuperación; Espeon con Psíquico, Sol Matinal, Reflejo y Golpe Cuerpo; Dragonite con Vel. Extrema, Rayo, Vuelo e Híper Rayo; Blastoise con Rayo Hielo, Ventisca, Surf e Hidro Bomba; y Arcanine con Vel. Extrema, Lanzallamas, Llamarada e Híper Rayo. Este equipo está imbatido, pero, de todas formas: ¿debería cambiar algo?

Pues sí señor, la tercera ha sido la vencida, aunque Jimmy está llorando por no tener un jamón. Lo que me cuentas en tu carta sobre la forma en la que usas a Snorlax me parece genial. Realmente creo que un Snorlax como el tuyo podría considerarse el Snorlax perfecto. Primero usas Maldición para subir su ATAQUE a expensas de la VELOCIDAD, pero como Snorlax ya es lento de por sí, no hay problema en que lo sea un poco más. Luego, cuando le quedan pocos PS, usas Descanso y después Sonámbulo. Llevas razón en lo que dices, si al usar Sonámbulo Snorlax decide atacar con Golpe Cuerpo, el rival debería echarse a temblar.

Sigamos con el resto de tu equipo. Tanto tu Lugia como tu Espeon son perfectos y no modificaría nada en ellos. Sin embargo sí haría algún retoque en Dragonite. Por lo que veo tu Dragonite ha sido entrenado en la edición Cristal, por eso te sugiero que también le enseñes Rayo Hielo y elimines Híper Rayo. En algunas ocasiones verás que es mejor usar el Rayo Hielo de Dragonite en vez del de Blastoise.

No me convence que Blastoise sepa dos ataques de tipo agua y dos de tipo hielo. Quédate con Surf y Rayo Hielo porque combinan potencia y precisión y enséñale Danza Lluvia y Tóxico. En vez de usar un movimiento poco preciso como Hidro Bomba, es preferible usar Danza Lluvia para multiplicar la potencia de Surf por 1,5. De esta forma, combinarás potencia y precisión a las mil maravillas. También he sugerido que le enseñes Tóxico; pienso que todo equipo debe tener algún movimiento de cambio de estado con el que sorprender al rival. Con Arcanine haría algo similar a lo que hemos hecho con Blatoise. Me quedaría con Vel. Extrema y Lanzallamas y le enseñaría Día Soleado y Excavar. Con Día Soleado multiplicarás la potencia de Lanzallamas y te aprovecharás de su precisión. Con Excavar harás que tu equipo tenga más opciones ante los Pokémon eléctricos.

¡Enhorabuena Alejandro! Tienes un gran equipo.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **C/Los Vascos, 17 28040 Madrid**

ZONA POKéMON™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella





María Pérez Sánchez (6 años)
Alcalá de Henares (Madrid)
¡¡¡EH, MARÍA MAJUELA!!! Sí, tú, María Pérez. Que con sólo 6 felices añitos, dibuja 8 Pokémon felices: un Unown feliz, un Wooper feliz, un Hoppip feliz... Esperamos que al ver tu dibujo seas muy... dichosa.

¡MASCOTA DIGITAL!
Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!

Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Fíjate bien, y encuentra las 6 diferencias que hay entre los dos Sentret. ¡Que sí que las hay, hombre! Hale, búscalas.

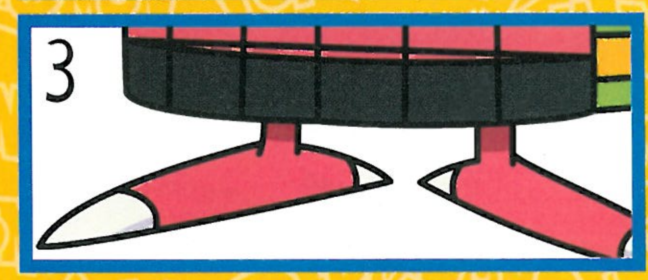

Raúl Sierra (Ciudad Real)

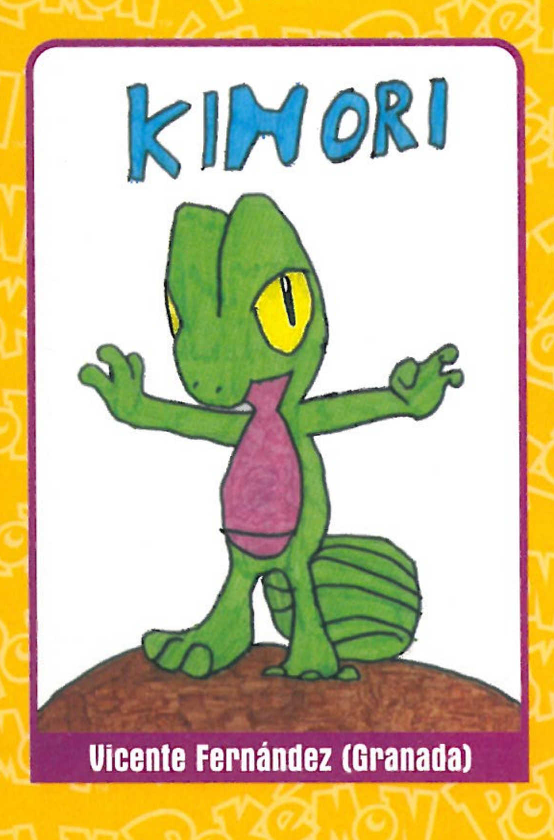
¿Quién es quién?

No lleva bigote, pero mueve... una oreja. Tiene un ojo azul y el otro... no tiene. ¿Se llamarán todos Mari? ¿El que parece un asno es Jimmy? ¡ANDA, MIRALOS BIEN Y DI SUS NOMBRES!









Vicente Fernández (Granada)



Sergio Moreno (Barcelona)

ZONA POKÉMON™

Pokéartista

Victor Aniero Jiménez (Madrid)

Es lo que suele pasar si uno se pone al sol en verano, que... ¡¡¡PIKAAAA!!! ¡¡¡PIKA MUCHOOOO!!! Y como Pikachu se siente 2/3 de su nombre culpable, pues le ha pedido prestado a Mario su Acuac para remojar a los "pikados". ¡Molaría un juego así, Víctor!



¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!

Las alternativas para Rubí y Zafiro

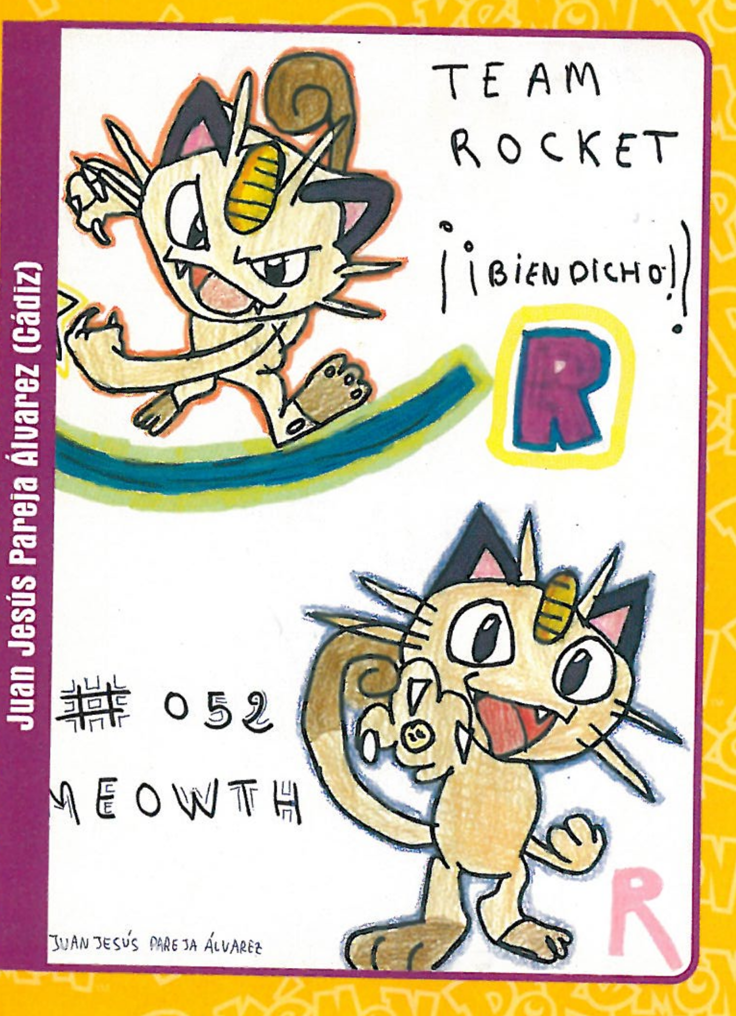
Ángel Blanco, feliz infante pokemaníaco de Montonés del Vallés, Barcelona, ha decidido que, antes de que lleguen Rubí y Zafiro, hacen falta nuevos Pokémon. Éstas son sus felices nuevas criaturas.







Jorge Herrera (Madrid)



Juan Jesús Pareja Álvarez (Cádiz)

GANADORES

(Superconcurso nº 30)

BARAJA DE CARTAS + TABLERO

Margarita Gil	A Coruña
Jamal Uddin	Barcelona
Fco. Javier Aranda Fernández	Ciudad Real
José Manuel Pérez	Guipúzcoa
Alberto Arinero Brenes	Madrid

MANUAL DEL ENTRENADOR

Adoración González Martín	Asturias
José J. Sidru Solano	Castellón
Raúl Diago Granell	Castellón
Adriana Nova Montaña	León
Elena Rosell	Lérida

JUEGO POKéMON ORO (GBC)

Antonio Valerio Fernández	Asturias
Javier De La Torre Bayano	Cádiz
Jesús Carrera Fernández	Madrid

JUEGO POKéMON PLATA (GBC)

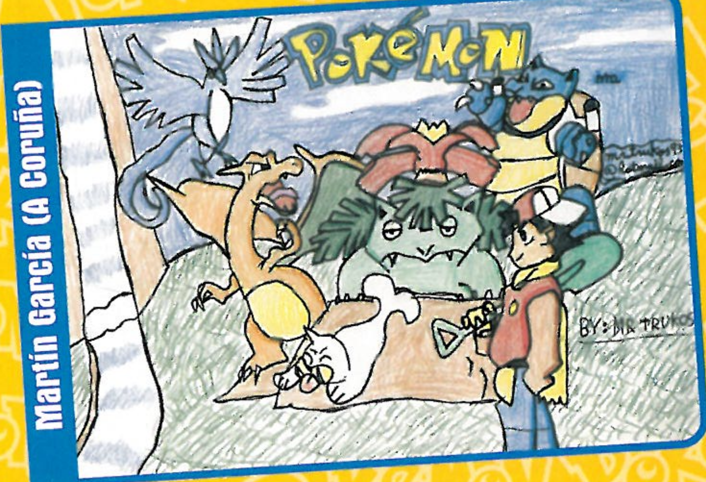
Vicente Vilaplana Rivas	Lérida
Sebastián Verdugo Pedrero	Madrid
Carlos Tourné García	Murcia

VIDEO POKéMON 3

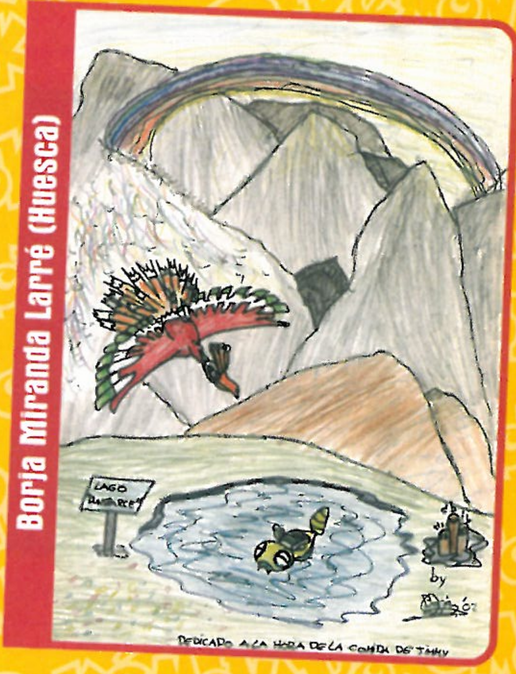
Lorena Valerio Redondo	Asturias
Alejandro García Garaisar	Guipúzcoa
Juan A. Cabrera Valco	Guipúzcoa
José A. Fernández Mallorga	Málaga
Iván Pina Mendoza	Zaragoza

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador





Martín García (A Coruña)



Borja Miranda Larré (Huesca)

El Pokemisterio

¿Tienes un diccionario cerca? Pues es igual, porque aquí ya te damos la definición, eres tú quien debe decir la palabra. Bueno, decirla, y escribirla en su lugar correspondiente para hallar el nombre del Pokémon misterioso con las letras de cada cuadrito.

1	2	3	4	5	6	7	8	9

1. Un Pokémon que suele ir nadando, bajo el agua, pero... ¡puede ponerse a volar! ¡Arrópate con ella!
2. Cuando te sale algo mal, te pareces a este Pokémon. Y si además te duele la cabeza todo el rato, más.
3. La mezcla de dos colores forma el nombre de este Pokémon. ¿Verde con blanco? No. ¿Azul con "marillo"?
4. Cuando Jimmy tropieza y se cae de cabeza, cosa que hace mucho, se escucha el nombre de este Pokémon.
5. Si metes pan en una tostadora estropeada, ya verás cómo las resistencias ni doran, macho. O hembra.
6. Abreviatura de "maldita sea", en masculino. Pronunciado comiendo pipas, es decir, con dos "tes".
7. Pokémon cuyo nombre más parece un producto de la charcutería catalana, derivado de la "butifa...rret".
8. Con lo "ku" tu "madru" lava la ropa blanca con "manchurronus". Pero con "g".
9. Pronunciación errónea (fruto de la melopea) de la acción de charlar sobre nada con desconocidas/os.

1. _ _ _ [_] _ _ _
2. _ _ [_] _ _ _ _
3. _ _ _ _ _ [_] _ _ _

4. [_] _ _ _ _
5. _ _ _ _ _ _ [_]
6. _ [_] _ _ _ _
7. _ _ _ _ _ [_]
8. _ _ _ _ _ [_]
9. _ _ _ _ _ [_]



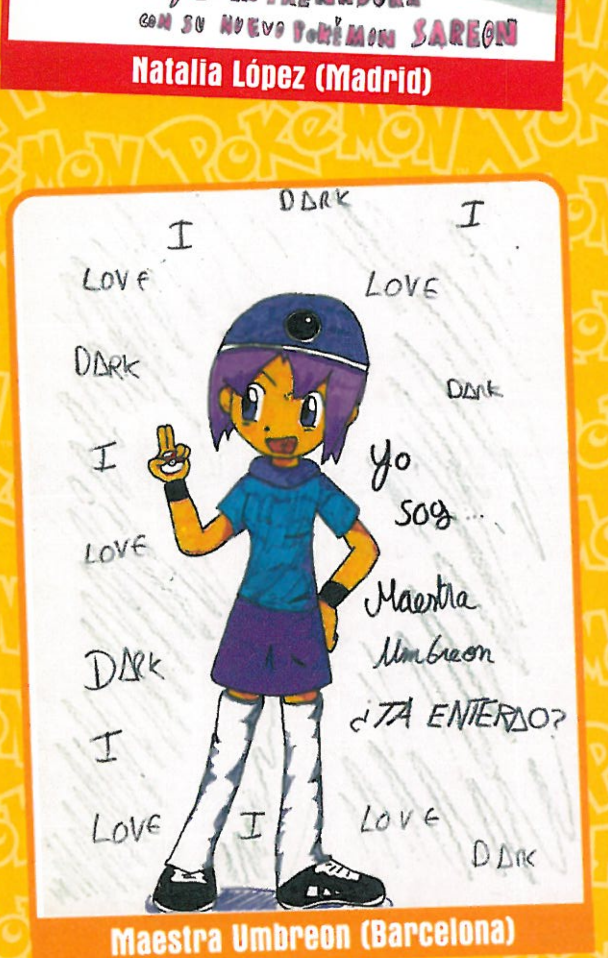
LLAMADAS
(¡Chavaleees!)

NATALIA LOPEZ TORREBLANCA, MADRID

POKéMON

Soy LA ENTRENADORA CON SU NUEVO POKéMON SAREON

Natalia López (Madrid)



Maestra Umbreon (Barcelona)

Clubes

Hola, me llamo Sergio y me gustaría formar un club de Pokémon. Si me mandais vuestro Nº ID, nombre (real y de entrenador), Pokémon favorito, alineación pokémon que más soláis usar, datos personales y un Euro (para sobres, sellos, imprimir una revista y un carnet) seréis socios. Mi dirección es: Sergio Carballo Navarro. C/ Ópalo nº9, Urbanización la Joya. CP: 18197 Pulianas ,Granada

Hola, amigos. Nos llamamos José, Edgar y Sergio. Si quieres formar parte del club JES, mándanos dos fotos tamaño carnet a:
Sergio Pacheco Outón.
A Granxa-Dorrón, nº 22.
CP: 36966 Pontevedra.
Respondemos a todas vuestras dudas (no queremos hacer competencia a Nintendo Acción). Para las primeras 10 cartas, tenemos sorpresa.

Hola, soy Fernando y me gustaría formar un club Pokémon. No hace falta que seáis muy buenos entrenadores, pero sí tener un cartucho de cualquiera de las ediciones pokémon. Nos mandaremos trucos, noticias, nuestros pokémon y, de vez en cuando, os mandaré una revista pokémon. Podéis haceros socios los que tengais entre 9 y 15 años. Enviadme una foto carnet para que os pueda mandar el carnet de socio. Y mandadme un dibujo de vuestro pokémon favorito. Escribir vuestras cartas a la siguiente dirección:
Fernando Agustín Camacho.
Avenida Arruzafilla nº4, 1º-1
CP:14011 Córdoba.

¡Hola amigos! Mi nombre es Nieves Flores. Tengo 15 años y vivo en Ronda (Málaga). Si te consideras un pokemaníaco de pies a cabeza, éste es tu club. Bienvenidos al "Club de Amigos Pokémon", un lugar de encuentro para los fanáticos y amigos de los pokémon. Aquí podrás disfrutar de una fantástica revista, carnets, informarte de las últimas noticias del mundo Pokémon, habrá sorteos, regalos y mucho más. Además tendrás la oportunidad de conocer a otros socios "pokemaniacos" del club. Si te animas a escribirnos, ésta es mi dirección: Club de Amigos Pokémon. C/ Marcos de Obregón nº2, pta2-2ºa CP:29400 Ronda, Málaga

Soluciones pasatiempos

Diferencias Sentret
Color oreja, boca, sombra vientre, anillo cola, dedos pie izquierdo y mano derecha.

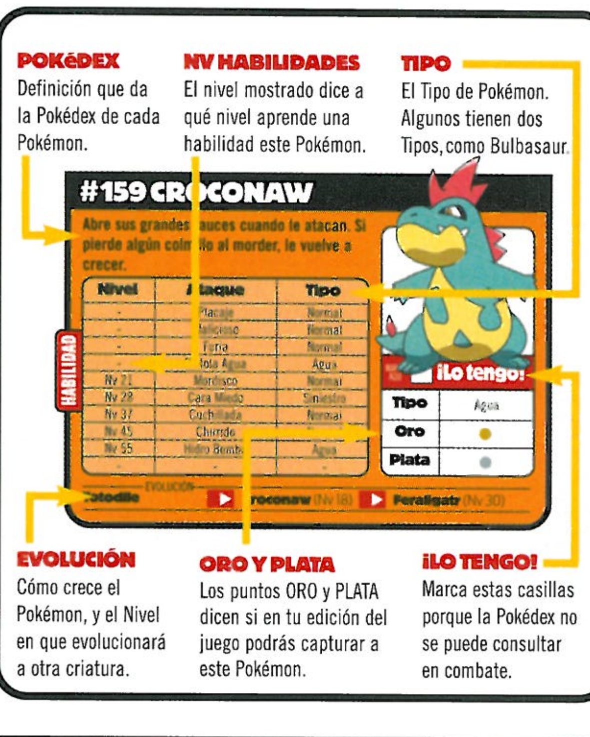
Quién es quién
1.Quilava 2.Ariados 3.Xatu

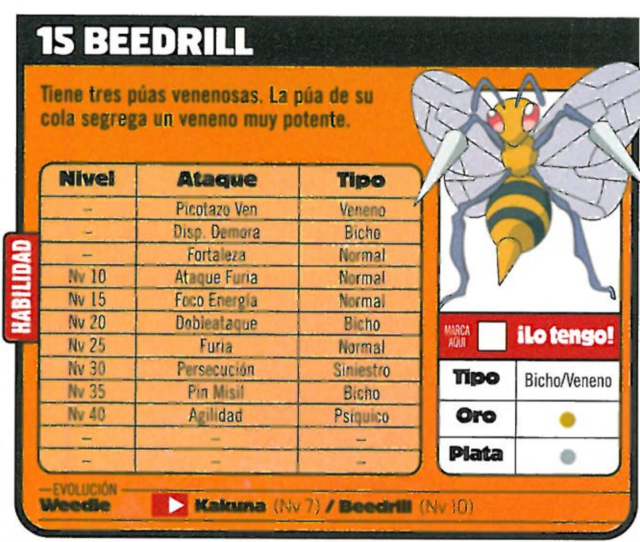
Siluetas
1.Raikou 2.Blissey

Pokémisterio
1.Mantine 2.Psyduck 3.Azumarill 4.Aipom 5.Nidoran 6.Ditto 7.Furret 8.Lugia 9.Gligar

¡Hazte con todos!

¡Bienvenidos todos a una nueva entrega con las estadísticas de los 251 Pokémon! Si no sabes cómo funcionan las fichas, sólo tieness que fijarte en el cuadro de abajo y leer cada explicación. Seguro que aprovechas a tope toda esta información.





15 BEEDRILL

Tiene tres púas venenosas. La púa de su cola segrega un veneno muy potente.

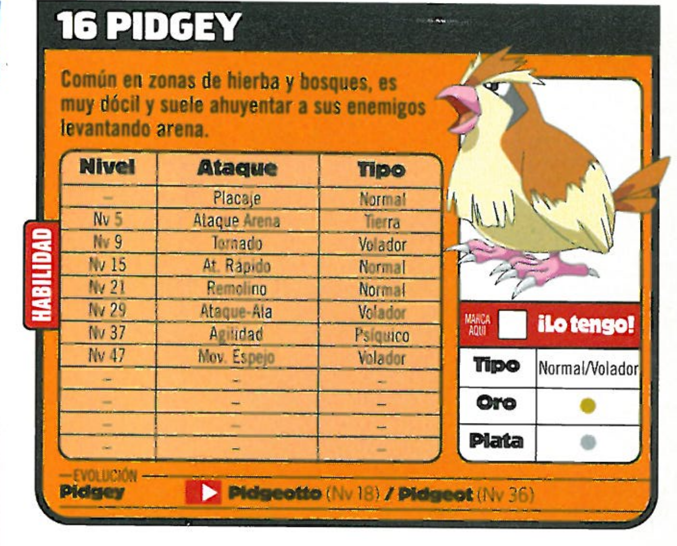
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Ven	Veneno
–	Disp. Demora	Bicho
–	Fortaleza	Normal
Nv 10	Ataque Furia	Normal
Nv 15	Foco Energía	Normal
Nv 20	Dobleataque	Bicho
Nv 25	Furia	Normal
Nv 30	Persecución	Siniestro
Nv 35	Pin Misil	Bicho
Nv 40	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Weedle ▶ Kakuna (Nv 7) / Beedrill (Nv 10)



16 PIDGEY

Común en zonas de hierba y bosques, es muy dócil y suele ahuyentar a sus enemigos levantando arena.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 5	Ataque Arena	Tierra
Nv 9	Tornado	Volador
Nv 15	At. Rápido	Normal
Nv 21	Remolino	Normal
Nv 29	Ataque-Ala	Volador
Nv 37	Agilidad	Psíquico
Nv 47	Mov. Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) / Pidgeot (Nv 36)



17 PIDGEOTTO

Inmoviliza a su presa usando sus enormes garras, y después la lleva hasta su nido, a unos 100 Km de distancia.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Ataque Arena	Tierra
–	Tornado	Volador
–	At. Rápido	Normal
Nv 23	Remolino	Normal
Nv 33	Ataque-Ala	Volador
Nv 43	Agilidad	Psíquico
Nv 55	Mov. Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) / Pidgeot (Nv 36)



18 PIDGEOT

Despliega sus bellas alas para acobardar a sus enemigos. Vuela a velocidad Mach 2.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Ataque Arena	Tierra
–	Tornado	Volador
–	At. Rápido	Normal
–	Remolino	Normal
–	Ataque-Ala	Volador
Nv 46	Agilidad	Psíquico
Nv 61	Mov. Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) / Pidgeot (Nv 36)



19 RATTATA

Vive allí donde haya comida disponible. Busca todo el día, sin descanso, algo comestible.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 13	Hip. Colmillo	Normal
Nv 20	Foco Energía	Normal
Nv 27	Persecución	Siniestro
Nv 34	Súper Diente	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Rattata ▶ Raticate (Nv 20)



20 RATICATE

Sus bigotes le ayudan a guardar el equilibrio. Sus colmillos no dejan de crecer, y los reduce mordiendo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
–	At. Rápido	Normal
–	Hip. Colmillo	Normal
–	Foco Energía	Normal
Nv 20	Cara Susto	Normal
Nv 30	Persecución	Siniestro
Nv 40	Súper Diente	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Rattata ▶ Raticate (Nv 20)



21 SPEAROW

Muy protector de su territorio, mueve sus cortas alas sin descanso para lanzarse a toda velocidad.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Gruñido	Normal
Nv 7	Malicioso	Normal
Nv 13	Ataque Furia	Normal
Nv 25	Persecución	Siniestro
Nv 31	Mov. Espejo	Volador
Nv 37	Pico Taladro	Volador
Nv 43	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Spearow ▶ Fearow (Nv 20)



22 FEAROW

Usa sabiamente su fino y largo pico para extraer y comer insectos que se ocultan bajo tierra.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Gruñido	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Ataque Furia	Normal
Nv 26	Persecución	Siniestro
Nv 32	Mov. Espejo	Volador
Nv 40	Pico Taladro	Volador
Nv 47	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Spearow ▶ Fearow (Nv 20)



23 EKANS

Siempre se esconde en la hierba. Como no tiene veneno al nacer, su mordisco resulta doloroso pero es inofensivo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 9	Picotazo Ven	Veneno
Nv 15	Mordisco	Siniestro
Nv 23	Deslumbrar	Normal
Nv 29	Chirrido	Normal
Nv 37	Ácido	Veneno
Nv 43	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
v		
v		

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Ekans ▶ Arbok (Nv 22)



24 ARBOK

De naturaleza muy vengativa, no cejará en la persecución. Siempre irá tras su presa, sin importarle dónde.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Picotazo Ven	Veneno
–	Mordisco	Siniestro
Nv 25	Deslumbrar	Normal
Nv 33	Chirrido	Normal
Nv 43	Ácido	Veneno
Nv 51	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Ekans ▶ Arbok (Nv 22)

Pokémon

¡Hazte con todos!

Edición Azul



Edición Roja



Edición Amarilla





Edición Oro



Edición Cristal

Edición Plata

¿Blanca Navidad?...
Azul o Roja o Amarilla o Plata u Oro o Cristal.
Estas navidades serán del color que tú quieras.
Pídete el juego Pokémon que te falte y hazte con todos.



pokemon.nintendo.es